

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI TERHADAP
KEMAMPUAN SISWA MENULIS KARANGAN NARASI**

ARTIKEL PENELITIAN

OLEH

AMILLUDIN NOOR

F37011036



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2016**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI TERHADAP
KEMAMPUAN SISWA MENULIS KARANGAN NARASI**

ARTIKEL PENELITIAN

OLEH

AMILLUDIN NOOR

F37011036

Disetujui

Pembimbing I

Pembimbing II



Dr. Hj. Siti Halidjah, M.Pd.
NIP 197205282002122002



Drs. Kartono, M.Pd.
NIP 196104051986031002


Mengetahui

Dekan FKIP

Ketua Jurusan Pendidikan Dasar



Dr. H. Martono, M.Pd.
NIP 196803161994031014



Dr. Tahmid Sabri, M.Pd.
NIP 195704211983031004

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI TERHADAP KEMAMPUAN SISWA MENULIS KARANGAN NARASI

Amilludin Noor, Siti Halidjah, Kartono

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Untan

Email: parasujack@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan seberapa besar pengaruh penggunaan media animasi terhadap kemampuan siswa menulis karangan narasi siswa kelas IV SDN 50 Pontianak Barat. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen dengan jenis eksperimen semu (*quasy eksperiment*), dengan pola desain *non equivalent control group*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV. Sampel penelitian ini berjumlah 59 siswa, yang terdiri dari 29 siswa kelas kontrol (IV A) dan 30 siswa kelas eksperimen (IV C). Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media animasi terhadap kemampuan menulis karangan narasi dengan uji U Mann Whitney khusus sampel besar (>20) diperoleh nilai z_{hitung} (-3,0234) lebih kecil dari $-z_{tabel}$ (1,96).

Kata kunci: Media, Animasi dan Kemampuan Menulis

Abstract: this research is purposed for describe how much influence used animation media of narative writing ability in fourth grade of SDN 50 West Pontianak. The method which used in this research is experiment with kind quasy eksperiment with *non equivalent control group* design. The population in this research is all student in fourth grade with 59 student as sample, 29 student as control class (IV A) and 30 student as experiment class (IV C). Result of data analysis show that find effect using animation media of narative writing ability with U Mann Whitney test especially big sample (>20) get value of $z_{compute}$ (-3,0234) more smalest from $-z_{table}$ (1,96).

Keyword: Media, Animation and Writing Ability

Berbicara tentang pendidikan, seperti tidak dapat dipisahkan dengan sekolah. Sekolah adalah kawah candradimuka zaman sekarang yang menggembleng siswa agar mampu tidak hanya teori, tetapi juga mampu menerapkan ilmu-ilmu yang didapat dalam penyelesaian masalah pada kehidupan sehari-hari. Dalam penyampaian ilmu-ilmu perlu adanya suatu bahasa. Djoko Santoso (2013:1) mengemukakan bahwa “Bahasa adalah sarana komunikasi antar anggota masyarakat dalam menyampaikan ide dan perasaan secara lisan atau tulis.” Berdasarkan pengertian tersebut, yang menjadi pokok perhatian adalah komunikasi lisan dan tulisan. Khusus untuk lisan, perlu adanya kegiatan berbicara sedangkan untuk tulisan perlu adanya kegiatan menulis.

Menulis merupakan suatu kegiatan untuk menuangkan pikiran ke dalam bidang tulis. Untuk menghasilkan karya tulis, maka perlu serangkaian tata cara maupun latihan bertahap dan terprogram dalam memproduksi sebuah tulisan. Pada umumnya, program-program dalam bahasa tulis direncanakan untuk mencapai tujuan-tujuan berikut (1) membantu para siswa untuk memahami bagaimana caranya ekspresi tulis dapat melayani mereka, dengan jalan menciptakan situasi-situasi di dalam kelas yang jelas memerlukan karya tulis dan kegiatan penulis, (2) mendorong para siswa mengekspresikan diri mereka secara bebas dalam tulisan, (3) mengajar para siswa menggunakan bentuk yang tepat dan serasi dalam ekspresi tulis, (4) mengembangkan pertumbuhan bertahap dalam menulis dengan cara membantu para siswa menulis sejumlah maksud dengan sejumlah cara dengan penuh keyakinan pada diri sendiri secara bebas. (Peck dan Schulz dalam Hendri Guntur Tarigan 2008:9)

Penelitian yang dilakukan oleh Yanuarita Widi Astuti (dalam <http://download.portalgaruda.org/article.php?article>) mengungkapkan pada SDN 1 Jambidan, SDN Wirokerten, dan SDN 2 Jambidan pada tanggal 4 dan 5 April 2013 bahwa pembelajaran bahasa pada aspek keterampilan menulis masih belum memadai, baik yang berkaitan dengan penguasaan mekanik, isi maupun bahasa. Hal serupa juga terjadi pada SDN 50 Pontianak Barat. Peneliti melakukan kunjungan ke sekolah ini dengan tujuan melihat masalah menulis siswa pada salah satu kelas IV SDN 50 Pontianak Barat yaitu kelas C, dari kunjungan tersebut, ditemukan beberapa masalah dalam sebuah karangan. Adapun masalah tersebut seperti pada pemilihan kata yang kurang tepat, penggunaan tanda baca yang tidak dilengkapi serta maksud dari tulisan yang masih kurang jelas. Selain beberapa masalah pada tulisan, metode konvensional juga berpengaruh terhadap kemampuan siswa. Suharsimi Arikunto (2015:4) mengungkapkan bahwa ada beberapa karakteristik siswa dalam pembelajaran konvensional yaitu “Semangat belajar rendah, mencuri jalan pintas, tidak tahu belajar untuk apa, pasif dan acuh”. Hal inilah yang menjadi dasar untuk melakukan suatu upaya demi meningkatkan kemampuan menulis siswa. Berdasarkan permasalahan itu, maka perlu adanya suatu inovasi dalam pembelajaran.

Salah satu kompetensi dasar dari menulis di kelas IV adalah melengkapi bagian cerita yang hilang (rumpang) dengan menggunakan kata/kalimat yang tepat sehingga menjadi cerita yang padu. Ini adalah salah satu cara berlatih untuk menciptakan sebuah tulisan yang bermanfaat. Namun, untuk berlatih tersebut

perlu dipakai sebuah inovasi agar latihan tersebut menjadi lebih menarik dan bermakna.

Sebagai tindak lanjut dari masalah yang dikemukakan di atas, maka digunakan suatu media. Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Heinich mengungkapkan bahwa, “Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar jadinya komunikasi antara pengirim menuju penerima” (dalam Daryanto 2013:4). Sejalan dengan itu, Soeparno (dalam Dadan Djuanda 2006: 102) menyatakan bahwa media adalah “Suatu alat yang dipakai sebagai saluran (*channel*) untuk menyampaikan pesan atau informasi dari sumber kepada penerima pesan”. Dari dua pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media adalah perantara atau alat yang dapat dijadikan perantara dalam penyampaian pesan dari pengirim menuju penerima pesan.

M. Subana dan Sunarti (2000:291) mengemukakan beberapa manfaat media, yaitu sebagai berikut (a) menarik perhatian siswa terhadap materi yang disajikan, (b) mengurangi bahkan menghilangkan verbalisme, (c) membantu siswa untuk memperoleh pengalaman belajar, (d) membatasi keterbatasan ruang, waktu, dan lingkungan, (e) terjadi kontak secara langsung antara siswa-guru, (f) membantu mengatasi perbedaan pengalaman belajar berdasarkan perbedaan latar belakang ekonomi siswa.

Sedangkan Daryanto (2013:5) mengungkapkan bahwa manfaat media sebagai berikut (a) menjelaskan pesan agar tidak terlalu verbalistik, (b) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra, (c) menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dengan sumber belajar, (d) memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya, (e) memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama, (f) Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran. Jadi media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Dick dan Carey (dalam Arif S. Sadiman dkk 2012: 83) menyebutkan bahwa selain kesesuaian dengan tujuan perilaku pembelajarannya, setidaknya masih ada empat faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media, yaitu (a) ketersediaan sumber setempat, (b) ketersediaan dana, tenaga dan fasilitas setempat, (c) faktor yang menyangkut keluwesan, ke praktisan dan ketahanan media, (d) efektivitas biayanya dalam waktu yang panjang Apabila keempat faktor dapat terpenuhi, maka media layak digunakan dalam kelas.

Adapun medianya adalah animasi. Munir (2012:318) mengungkapkan bahwa “Animasi bisa diartikan sebagai gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah dan bergantian ditampilkan”. Jadi, animasi bermaksud membuat seolah-olah gambar menjadi hidup sehingga individu yang menyaksikan animasi tersebut dapat mengetahui setiap karakter secara detail baik ekspresi muka dalam berbagai emosi, tindakan atau gaya khas karakter saat beraktivitas, serta alur cerita yang diperankan oleh karakter. Adapun kelebihan animasi adalah adalah kemampuannya untuk

menjelaskan suatu kejadian secara sistematis dalam tiap waktu perubahan. Hal ini sangat membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan kejadian. (Utami dalam <http://fristinanursetyarti.blog.upi.edu/>)

Ada enam langkah umum yang bisa ditempuh oleh guru saat mengajar menggunakan media. Langkah-langkah tersebut yaitu (a) merumuskan tujuan pengajaran dengan memanfaatkan media, (b) persiapan guru. pada fase ini guru harus memilih dan menetapkan media mana yang akan dimanfaatkan guna mencapai tujuan. Dalam hal ini prinsip pemilihan dan dasar pertimbangannya patut diperhatikan, (c) persiapan kelas. Pada fase ini. Siswa atau kelas harus mempunyai persiapan, sebelum mereka menerima pelajaran dengan menggunakan media. Guru harus dapat memotivasi mereka agar dapat menilai, mengantisipasi, menghayati pelajaran dengan menggunakan media pengajaran, (d) langkah penyajian pelajaran dan pemanfaatan media. Pada fase ini penyajian bahan pelajaran dengan memanfaatkan media pengajaran. Keahlian guru dituntut disini. Media diperbantukan oleh guru untuk membantu tugasnya menjelaskan bahan pelajaran. Media dikembangkan penggunaannya untuk keefektifan dan efisiensi pencapaian tujuan, (e) langkah kegiatan belajar siswa. Pada fase ini siswa belajar dengan memanfaatkan media pengajaran. Pemanfaatan media disini bisa siswa sendiri yang mempraktikkan ataupun guru langsung memanfaatkannya, Baik dikelas atau diluar kelas, (f) langkah evaluasi pengajaran. Pada langkah ini kegiatan belajar dievaluasi, sampai sejauh mana tujuan pengajaran tercapai, yang sekaligus dapat dinilai sejauh mana pengaruh media sebagai alat bantu dapat menunjang keberhasilan proses belajar siswa. Hasil evaluasi dapat dijadikan dasar atau bahan bagi proses belajar berikutnya. (Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain 2010:136)

Soenardi Djiwandono (2008:122) mengungkapkan bahwa rincian kemampuan menulis sebagai berikut (a) isi yang relevan, Isi dari wacana tulis sesuai dan relevan dengan topik yang dimaksud untuk dibahas, (b) Organisasi yang sistematis, Isi wacana disusun secara sistematis menurut pola tertentu, (c) penggunaan bahasa yang baik dan benar, Wacana diungkapkan dengan bahasa dengan susunan kalimat yang gramatikal, pilihan kata yang tepat, serta gaya penulisan yang sesuai. Nurgiyantoro (dalam Iskandar Wasid dan Dadang Suhendar 2001: 250) mengemukakan “Penilaian yang dilakukan terhadap karangan siswa biasanya bersifat holistik, impresif dan selintas, maksudnya adalah penilaian yang bersifat menyeluruh berdasarkan kesan yang diperoleh dari membaca secara selintas”. Selain itu, Iskandar Wasid dan Dadang Suhendar (2013: 250) mengemukakan beberapa kriteria yang dapat digunakan dalam menilai tulisan. Diantaranya sebagai berikut (a) kualitas dan ruang lingkup isi, (b) organisasi dan penyajian isi, (c) Komposisi, (d) kohesi dan koherensi, (e) gaya dan bentuk bahasa, (f) mekanik tata bahasa, ejaan, dan tanda baca, (g) kerapian tulisan dan kebersihan, (h) respon afektif pengajar terhadap karya tulis. Dari beberapa pendapat tersebut dan disesuaikan dengan materi melengkapi cerita yang rumpang dengan kata atau kalimat yang tepat maka disimpulkan ada beberapa yang menjadi kriteria penilaian kemampuan menulis ini. Adapun kriteria dalam penelitian ini adalah ketepatan pemilihan kata (diksi), kerapian tulisan, pengembangan kalimat serta penataan kalimat.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mendapatkan informasi yang lengkap dan riil mengenai pengaruh penggunaan media animasi terhadap kemampuan menulis siswa kelas IV SDN 50 Pontianak Barat. Secara lebih rinci, tujuan penelitian ini dijabarkan menjadi sebagai berikut (1) mendeskripsikan rata-rata hasil dari kemampuan siswa menulis karangan narasi dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media animasi siswa kelas IV SDN 50 Pontianak Barat, (2) mendeskripsikan rata-rata hasil dari kemampuan siswa menulis karangan narasi dengan pembelajaran yang menggunakan media animasi siswa kelas IV SDN 50 Pontianak Barat, (3) mendeskripsikan adanya pengaruh penggunaan media animasi terhadap kemampuan siswa menulis karangan narasi kelas IV SDN 50 Pontianak Barat, (4) mendeskripsikan besarnya pengaruh penggunaan media animasi terhadap kemampuan siswa menulis karangan narasi kelas IV SDN 50 Pontianak Barat.

Berdasarkan paparan pada latar belakang, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Animasi terhadap Kemampuan Siswa Menulis Karangan Narasi Kelas IV SDN 50 Pontianak Barat”.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen semu dengan rancangan *non-equivalent control group*. Adapun pola dari *non equivalent control group* (Sugiyono 2012: 89) adalah sebagai berikut.

Tabel 1
Rancangan Penelitian *Non Equivalent Control Group*

Pre-test	Perlakuan	Post-test
O ₁	X	O ₂
O ₃		O ₄

Masing masing kelas kontrol dan kelas eksperimen dilakukan pengukuran sebanyak dua kali yaitu pengukuran sebelum yang disebut pre-test (O₁ dan O₂) dan pengukuran sesudah perlakuan yang disebut post-test (O₃ dan O₄). Perlakuan secara sengaja diterapkan pada kelas eksperimen berupa penggunaan media animasi. Sedangkan pada kelas kontrol digunakan pembelajaran konvensional tanpa penggunaan media animasi. Pengaplikasian media animasi dalam pembelajaran pada kelas eksperimen dimaksudkan untuk melihat hubungan sebab akibat antar variabel yaitu penggunaan media animasi dan kemampuan siswa menulis karangan narasi.

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV yang terdiri dari 3 kelas. Adapun sampel dalam penelitian ini yaitu kelas kontrol sebanyak 29 orang dan kelas eksperimen sebanyak 30 orang. Teknik pengambilan sampelnya yaitu *purposive sampling*. Sugiyono (2012:68) mengungkapkan bahwa “*Sampling Purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu”.

Adapun pertimbangan dalam menentukan sampelnya adalah kesamaan kelas, materi, dan umur siswa. Teknik pengumpulan data yang dianggap paling tepat dalam penelitian ini adalah teknik pengukuran dengan instrumen berupa tes. Adapun tes yang dipakai adalah tes melengkapi. Soenardi Djiwandono (2008:70) mengungkapkan bahwa "Kemampuan melengkapi bagian-bagian teks yang telah dikosongkan dengan benar dianggap sebagai indikasi bahwa peserta tes memahami isi teksnya". Berdasarkan pendapat tersebut, maka melengkapi teks rumpang dapat menunjukkan bahwa apabila siswa dapat melengkapi dengan tepat, ini berarti bahwa siswa mampu memahami wacana. Instrumen penelitian ini dinyatakan valid oleh salah satu dosen Pendidikan Bahasa Indonesia yang pernah mengajar di PGSD.

Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media animasi terhadap kemampuan menulis karangan narasi maka hasil tes dihitung dengan uji U Mann whitney dikarenakan data tidak berdistribusi normal. Rumus uji U Mann whitney adalah sebagai berikut

Nilai untuk sampel 1 dinyatakan sebagai berikut.

$$U_1 = n_1 \cdot n_2 + \frac{n_1(n_1+1)}{2} - R_1$$

Nilai untuk sampel 2 dinyatakan sebagai berikut.

$$U_2 = n_1 \cdot n_2 + \frac{n_2(n_2+1)}{2} - R_2$$

(Sugiyono 2012: 277)

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media animasi terhadap kemampuan menulis karangan narasi siswa, maka digunakan rumus *effect size*. rumus *Effect size* menurut Cohen (dalam Leo Sutrisno dkk, 2008:4-9) sebagai berikut.

$$ES = \frac{\bar{Y}_s - \bar{Y}_c}{S_c}$$

Keterangan:

ES = *Effect size*

\bar{Y}_s = nilai rata-rata kelompok percobaan

\bar{Y}_c = Nilai rata-rata kelompok pembandingan

S_c = Simpangan baku kelompok pembandingan

Agar pelaksanaan penelitian di lapangan menjadi terarah, maka disusun prosedur penelitian yang meliputi.

1. Tahap Persiapan

(a) Melakukan studi pendahuluan. Studi pendahuluan yang dilakukan yaitu pengumpulan hasil belajar siswa berupa nilai kemampuan menulis khususnya karangan narasi, (b) berdiskusi dengan guru tentang hal yang diinginkan peneliti dalam penelitian ini, (c) menyiapkan instrumen penilaian berupa pre-

- test dan post-test serta rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), (d) melakukan validasi isi yaitu kesesuaian antara soal dan RPP kepada ahli bahasa, (e) menentukan jadwal penelitian yang disesuaikan dengan jadwal pelajaran bahasa Indonesia.
2. Tahap Pelaksanaan
 - (a) Memberikan pre-test pada siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol, (b) melaksanakan kegiatan pembelajaran pada kelas kontrol dengan pembelajaran tanpa menggunakan media animasi. Sedangkan kegiatan pembelajaran pada kelas eksperimen dengan pembelajaran menggunakan media animasi, (c) memberikan post-test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
 3. Tahap Analisis
 - (a) Menskor hasil tes, (b) menghitung rata rata hasil tes siswa, (c) melakukan uji pengaruh terhadap data, (d) menghitung effect size, (e) membuat kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada dua kelas yaitu IV A (kontrol) dan IV C (eksperimen). Treatmen dilakukan pada kelas eksperimen dengan pembelajaran yang menggunakan media animasi, sedangkan kelas kontrol diberikan pembelajaran seperti pembelajaran normal. Sebelum diberikan pembelajaran untuk menulis karangan narasi, maka kedua kelas terlebih dahulu diberi *pretest* dengan soal yang sama. Tujuan dari *pretest* adalah untuk mengetahui kesetaraan kemampuan kedua kelas. Adapun nilai *pretest* untuk kedua kelas adalah sebagai berikut.

Tabel 2
Nilai Pretest Siswa

Kelas Kontrol			Kelas Eksperimen		
No	Nilai	Frekuensi	No	Nilai	Frekuensi
1	33-38	5	1	15-24	1
2	39-44	5	2	25-34	1
3	45-50	4	3	35-44	5
4	51-56	3	4	45-54	8
5	57-62	7	5	55-64	11
6	63-68	5	6	65-74	4
29			30		

Nilai *pretest* tersebut kemudian dianalisis dengan prosedur yang telah ditentukan. Maka hasilnya sebagai berikut.

Tabel 3
Hasil Perhitungan Pretest Siswa

Keterangan	Pretest kelas kontrol	Pretest kelas eksperimen
Rata-rata	51,017	52,5
Standar Deviasi	10,818	12,077
Uji Normalitas	7,7979	4,2408
Uji Homogenitas	1,2462	
Uji hipotesis (uji t)	0,49622	

Setelah dilakukan perhitungan terhadap pretest, maka didapat t_{hitung} 0,49622 dan t_{tabel} ($\alpha = 5\%$ dan $dk = 29+30-2 = 57$) sebesar 1,67295. Maka t_{hitung} (0,49622) $< t_{tabel}$ (1,67295) yang berarti hipotesis nol diterima. Jadi secara keseluruhan kemampuan awal sebelum dilakukan penelitian antara kelas IV A dan IV C relatif sama. Setelah diketahui kemampuan awal antara kedua kelas tersebut, maka selanjutnya dilakukan perlakuan pada kelas eksperimen, sedangkan pada kelas kontrol diberikan pembelajaran secara biasa (konvensional). Setelah tiga kali pembelajaran di kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan, maka diakhiri dengan pemberian posttest untuk mengetahui perbedaan kemampuan menulis siswa. Adapun nilai posttest kedua kelas adalah sebagai berikut.

Tabel 4
Nilai Posttest Siswa

Kelas Kontrol			Kelas Eksperimen		
No	Nilai	Frek	No	Nilai	Frek
1	36-42	6	1	35-44	2
2	43-49	2	2	45-54	4
3	50-56	8	3	55-64	7
4	57-63	7	4	65-74	7
5	64-70	3	5	75-84	6
6	71-77	2	6	85-94	2
28			28		

Hasil posttest dianalisis dan hasilnya sebagai berikut.

Tabel 5
Hasil Perhitungan Posttest Siswa

Keterangan	Pretest kelas kontrol	Pretest kelas eksperimen
Rata-rata	54,25	65,57
Standar Deviasi	10,616	13,7

Uji Normalitas	19,4475
Uji U	Tabel = 1,96 Hitung = -3,0234

Berdasarkan perhitungan uji normalitas posttest antara kedua kelas, diketahui salah satu kelas tidak berdistribusi normal, maka dipakai uji U sebagai alternatif. Uji U untuk data diatas 20 menggunakan rumus z. Dari uji z didapat z_{tabel} sebesar 1,96 dan z_{hitung} -3,0234 yang artinya z_{hitung} lebih kecil daripada -z_{tabel} maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media animasi terhadap kemampuan siswa menulis karangan narasi kelas IV Sekolah Dasar Negeri 50 Pontianak Barat.

Selanjutnya untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media animasi terhadap kemampuan siswa menulis karangan narasi kelas IV Sekolah Dasar Negeri 50 Pontianak Barat maka dilakukan perhitungan *effect size* sebagai berikut.

$$ES = \frac{Y_s - Y_c}{S_c}$$

$$ES = \frac{65,57 - 54,25}{10,616}$$

$$ES = 1,066$$

Kriteria besarnya *Effect Size* diklasifikasikan sebagai berikut.

$ES \leq 0,2$ tergolong rendah

$0,2 > ES < 0,8$ tergolong sedang

$ES \geq 0,8$ tergolong tinggi (dalam Leo Sutrisno dkk, 2008:4-9)

Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian yang dilakukan pada kelas IV A sebagai kelas kontrol dan kelas IV C sebagai kelas eksperimen dimulai dengan memberikan tes berupa soal tertulis yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Hasil dari pretest tersebut dicari bedanya dengan uji beda. Untuk menentukan uji mana yang akan dipakai, data yang telah diperoleh harus melalui serangkaian langkah-langkah yaitu (a) uji normalitas pretest pada kelas kontrol yang menjadi objek penelitian (lampiran 4.2) didapat X^2 hitung sebesar 7,7979. Sedangkan X^2 tabel 7,815. Artinya X^2 hitung lebih kecil daripada X^2 tabel. Uji normalitas pretest pada kelas eksperimen didapat X^2 hitung sebesar 4,2408 dan X^2 tabel 7,815. Artinya X^2 hitung lebih kecil daripada X^2 tabel. Maka dapat disimpulkan bahwa data yang telah diuji berdistribusi normal. Berdasarkan uji normalitas tersebut, uji t dapat digunakan. (b) hasil uji homogenitas varians skor pre-test diperoleh F_{hitung} sebesar 1,2462 dan F_{tabel} ($\alpha = 5\%$) sebesar 1,88. Karena F_{hitung} (1,2462) < F_{tabel} (1,88), maka data pre-test kedua kelompok dinyatakan homogen (tidak berbeda secara signifikan). Berdasarkan uji normalitas tersebut, uji t dapat digunakan. (c) Dari hasil perhitungan dengan rumus pooled Varians diperoleh $t_{hitung} = 0,496$ dan $t_{tabel} = 1,672$ ($t_{hitung} < t_{tabel}$) maka dapat disimpulkan bahwa hasil pretest antara kedua kelas tidak terdapat perbedaan yang signifikan. Berdasarkan pada perhitungan

pretest tersebut didapat rata-rata untuk kelas kontrol 51,017 dan 52,5 untuk kelas eksperimen. Setelah diketahui kemampuan awal siswa, maka dilakukan tiga kali pembelajaran baik di kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Di kelas eksperimen menggunakan media animasi sedangkan di kelas kontrol dengan pembelajaran seperti biasa (konvensional). Setelah selesai melakukan pembelajaran sebanyak tiga kali, masing masing kelas diberikan tes tertulis. Selanjutnya hasil posttest tersebut dihitung untuk menentukan apakah ada pengaruhnya. Nilai posttest kedua kelas akan dibandingkan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media animasi terhadap pembelajaran. Untuk menentukan uji yang akan dipakai, peneliti melakukan prosedur uji normalitas. (a) Uji normalitas data, dari perhitungan uji normalitas data kelas kontrol (lampiran 3.4) didapat $X^2_{hitung} = 19,447$ sedangkan $X^2_{tabel} = 7,815$. Maka $X^2_{hitung} > X^2_{tabel}$ yang berarti data tidak berdistribusi normal. Berdasarkan pada uji normalitas tersebut maka uji t tidak dapat digunakan sehingga dipakai alternatif yaitu uji U. (b) pengujian Hipotesis, Uji U-mann Whitney dilakukan terhadap post tes kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dikarenakan jumlah murid lebih dari 20, maka digunakan rumus Z untuk membantu perhitungan. Dengan persyaratan bila $-Z_{tabel} > Z_{hitung}$ maka terdapat beda. Dari perhitungan didapat Z tabel (1,96) $>$ Z hitung (-3,0234). Berdasarkan hasil perhitungan tersebut dapat kita ketahui terdapat beda sehingga hipotesis yang telah dirumuskan dapat diterima. Maka dapat kita simpulkan bahwa kemampuan menulis karangan narasi siswa pada pembelajaran dengan menggunakan media animasi lebih tinggi daripada kemampuan menulis karangan narasi siswa yang tidak menggunakan media animasi (konvensional). Kemudian untuk rata-rata posttest kelas kontrol sebesar 54,25 dan untuk kelas eksperimen 65,57. Adapun secara keseluruhan kemampuan menulis karangan narasi siswa kelas kontrol maupun kelas eksperimen mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari hasil posttest yang didapat setelah melakukan tiga kali pembelajaran.

Selanjutnya untuk mengetahui seberapa besar efek yang timbul dari suatu tindakan dalam hal ini yaitu penggunaan media animasi, maka dilakukan pengujian dengan rumus *effect size* yaitu hasil pengurangan rata rata kelompok percobaan dan kelompok pembanding yang dibandingkan dengan simpang baku kelompok pembanding. Hasil dari perhitungan didapat nilai *effect size* sebesar 1,066 yang tergolong dalam kriteria tinggi. Dari data hasil penelitian eksperimen yang telah diolah, maka permasalahan dan sub masalah yang telah di buat terjawab sudah. Dengan memperhatikan hal tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media animasi memiliki pengaruh terhadap kemampuan siswa menulis karangan narasi.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Nilai rata-rata siswa kelas IV A Sekolah Dasar 50 Pontianak Barat pada pembelajaran menulis karangan narasi yang tidak menggunakan media animasi adalah 54,25 sedangkan Nilai rata-rata siswa kelas IV C Sekolah Dasar 50

Pontianak Barat pada pembelajaran menulis karangan narasi dengan penggunaan media animasi adalah 65,571. selanjutnya dari hasil posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol yang diuji dengan uji U-mann Whitney sampel besar (>20) ditemukan terdapat pengaruh penggunaan media animasi terhadap kemampuan siswa menulis karangan narasi kelas IV Sekolah Dasar Negeri 50 Pontianak Kota dengan z hitung $(-3,0234) < -z$ tabel $(1,96)$. Pembelajaran dengan menggunakan media animasi memberikan pengaruh yang tinggi dengan nilai effect size sebesar 1,066 terhadap kemampuan siswa menulis karangan narasi Sekolah Dasar Negeri 50 Pontianak Kota.

Saran

Adapun saran yang dapat disampaikan berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan yaitu dalam memanfaatkan media animasi hendaklah lebih sering membimbing dan mengawasi siswa dalam proses pembelajaran sehingga hal hal yang disampaikan dapat diterima oleh siswa. selanjutnya dalam pembelajaran menulis, hendaknya yang menjadi guru dapat menanamkan konsep logika secara jelas. Keruntutan dari sebuah karangan dapat berpengaruh terhadap hal hal lainnya. Bagian ini merupakan suatu proses berpikir sehingga apabila siswa sudah terbiasa berpikir runtut, mereka akan lebih mampu menghadapi kehidupan yang akan datang.

DAFTAR RUJUKAN

- Arief S. Sadiman, dkk. 2012. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Depok: Rajawali Pers.
- Djoko Santoso. 2013. *Materi Kuliah Mata Kuliah Bahasa Indonesia*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Dadan Djuanda. 2006. *Pembelajaran Bahasa yang Komunikatif dan Menyenangkan*. Jakarta: Dirjen Dikti.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gavamedia.
- Fristina Nursetyarti. 2013. *Animasi Dalam Pembelajaran*. (online) tersedia (<http://fristinanursetyarti.blog.upi.edu/2013/11/04/animasi-dalam-pembelajaran/>. diakses pada 30 Juni 2015).
- Hendri Guntur Tarigan. 2008. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Iskandar Wasid.; Dadang Suhendar. 2013. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: CV Alfabeta.
- Leo Sutrisno. dkk. 1992. *Pengembangan Pembelajaran IPA SD*. Pontianak: Universitas Tanjungpura.

- M. Subana.; Sunarti. 2011. *Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia*. Bandung: Pustaka Setia.
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. 2015. *Dasar Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Soenardi Djiwandono. 2008. *Tes Bahasa Pegangan Bagi Pengajar Bahasa*. Jakarta: Indeks.
- Syaiful Bahri Djamarah.; Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Yanuarita Widi Astuti. 2014. *Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas V SD*. (online), (<http://download.portalgaruda.org/article.php?article>. Diakses pada 14 Januari 2016).